

Model Permainan Tradisional Masyarakat Islam Melayu Sumatera Selatan Dalam Mereduksi Kecendrungan Anak Bermain “Skip Challenge”.

Neni Noviza¹, Arinil Hidayah Bt Mohd Kassim²

Abstract: The purpose of this study is to identify traditional games in the Malay Muslim community of South Sumatra, to identify the values found in traditional games and to find the traditional game model of Malay Muslim community in South Sumatra in reducing the tendency of children to play Skip Challenge. The method used in this research is qualitative verification method. Subjects in this study are students and lecturers in Faculty of Dakwah and Communication. Data collection techniques using observation techniques, interviews, documentation and triangulation. Data analysis technique using Miles and Huberman model is Data Reduction, Data Dispute and Conclusion (Verification). From the result of the research, there are 17 kinds of traditional game of Malay Muslim community in South Sumatera, namely: gudang kero, gamang, adang-adangan, cak englang, ekar, epat cadang, tukupan pedekan biji para/asem, yeye/tali, dakocan/uwong-uwongan, gambaran/ambulan, benteng-bentengan, karet gelang, cetoran, ore'an, pantak lele dan layangan. The values of character education contained in the game the value of honesty, the value of sportsmanship, the value of cooperation, the value of strategy settings and leadership value. The values in Islam contained in the game are: Leadership Soul (Imamah), Cooperation (Ta'awun), Relieved (Wus'ah), Enforcing justice ('adalah) Obedient Rule (Ta'at), Honest (Amanah) Work hard (Sa'iy), Not Arrogant, (Tawadhu '), Clever (Fatanah), Motivator (Istibaqah) and Gender Equality (Musawah).

Keywords : Traditional Games, Skip Challenge

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi permainan tradisional yang ada di masyarakat Islam Melayu Sumatera Selatan, mengidentifikasi nilai-nilai yang terdapat di dalam permainan tradisional dan menemukan model permainan tradisional masyarakat Islam melayu Sumatera Selatan dalam mereduksi kecendrungan anak bermain Skip Challenge. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif verifikatif. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Teknik pengumpul data yang digunakan menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan triangulasi. Teknik analisis data dengan menggunakan model Miles dan Huberman Yaitu Reduksi Data (Data Reduction), Penyajian Data (Data Dispay) dan Kesimpulan (Verification). Dari hasil penelitian diperoleh 17 macam permainan tradisional masyarakat Islam melayu Sumatera Selatan yaitu: gudang kero, gamang, adang-adangan, cak englang, ekar, epat cadang, tukupan pedekan biji para/asem, yeye/tali, dakocan/uwong-uwongan, gambaran/ambulan, benteng-bentengan, karet gelang, cetoran, ore'an, pantak lele dan layangan. Nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerjasama, nilai pengaturan strategi dan nilai

¹ Dosen tetap pada Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang. Email: neninoviza_uin@radenfatah.ac.id

² Kolej Universiti Islam Zulkifli Muhammad (KUIZM). Email: arinilhidayah22@gmail.com

kepemimpinan. Nilai-nilai dalam agama Islam yang terkandung dalam permainan adalah: Jiwa Kepemimpinan (Imamah), Kerjasama (Ta'awun), Lapang Dada (Wus'ah), Menegakan keadilan ('adalah) Taat Aturan (Ta'at) Jujur (Amanah) Usaha Keras (Sa'iy), Tidak Sombong, (Tawadhu'), Cerdik (Fatanah), Motivator (Istibaqah) dan Kesamaan gender (Musawah).

Katakunci: Permainan Tradisional, Skip Challenge

Pendahuluan

Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak guna kepentingan pembinaan jasmani dan sikap mental yang bersangkutan. Kegiatan jasmaniah itu dapat dilakukan sekedar sebagai pengisi waktu luang dan memecahkan rasa kelelahan hidup sehari-hari ataupun dimaksudkan untuk membina keterampilan hidup sehari-hari serta sikap dalam pergaulan sosial yang lebih luas. Di Kawasan Dago, Bandung ada komunitas Hong sebuah tempat menarik yang melestarikan permainan khas Nusantara terutama Jawa Barat. Tempat ini menjadi surga permainan tradisional bagi anak-anak dan juga orang dewasa. Anak-anak maupun orang dewasa dapat belajar membuat ragam mainan dari daun kelapa dan belajar membuat janur dalam bentuk seperti udang, pecut, dan keris, bermain boy-boyan, bebentengan, atau enggrang yang selain membawa keceriaan juga mampu melatih keseimbangan anak-anak. Permainan tradisional ini sarat dengan nilai-nilai luhur dan pengetahuan. Anak-anak bersama-sama komunitas ini akan diajak menggali dan merekonstruksi mainan rakyat dari tradisi lisan atau tulisan berupa naskah-naskah kuno. Saat ini Komunitas Hong telah mendokumentasikan 250 macam permainan anak tradisional Sunda, 213 permainan tradisional Jawa Tengah dan Jawa Timur, serta 50 jenis permainan dari Lampung. Selain itu, komunitas ini berupaya menjadi Pusat Kajian Mainan dan Permainan Rakyat dengan koleksi sekitar 100 jenis permainan tradisional dari 10 negara.

Di Sumatera Selatan, salah satu usaha pelestarian permainan tradisional ini, pada hari Sabtu tanggal 25 Februari tahun 2017 lalu diadakan lomba permainan tradisional untuk anak-anak di Lapangan Sepakbola Universitas Sriwijaya, Kampus Bukit Besar Palembang, Sumatera Selatan, Sebanyak 454 peserta dari 23 sekolah dasar/ sederajat antusias mengikuti lomba permainan tradisional yang diselenggarakan Sekolah Alam Indonesia Bukit Siguntang. Enam permainan tradisional yakni egrang, giring ban, gobak sodor, adu balap bakiak, tarik tambang dan bola kampung dipertandingkan untuk

melestarikan dan mempopulerkan kembali permainan tradisional untuk generasi penerus bangsa.

Permainan tradisional jelas memberikan banyak manfaat yang baik pada diri anak. Nilai-nilai yang bersifat psikologis maupun sosial menjadi nilai yang dominan dalam merubah kepribadian anak melalui bermain permainan tradisional. Permainan tradisional sebagian besar dimainkan secara berkelompok, sehingga secara tidak langsung dapat melatih anak agar dapat bersosialisasi dengan anak-anak lainnya. Sebagai anggota dalam suatu masyarakat, maka sebagai makhluk sosial tidak mungkin dapat hidup sendiri tanpa berinteraksi dengan orang lain. Setiap individu akan merasa tenteram apabila hidup dalam kelompok manusia lain. Ada beberapa bentuk permainan tradisional yang menekankan nilai gotong-royong serta kerja sama yang dimainkan secara berkelompok. Permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.

Salah satu fungsi permainan yakni sebagai hiburan atau rekreasi. Karena itu, permainan dapat diikuti oleh siapa saja yang ingin memainkannya, karena permainan bukanlah milik perorangan, sehingga dalam perkembangannya, permainan tradisional dapat berubah mulai dari bentuk, aturan-aturan permainannya serta jalannya permainan. Hal itu dapat terjadi dikarenakan permainan tradisional bukan milik individu, melainkan milik masyarakat umum. Semua orang boleh memainkannya. Selain itu, permainan tradisional juga tidak bersifat statis, namun dinamis sesuai dengan perkembangannya mengikuti perkembangan masyarakat yang bersangkutan. Apalagi permainan tersebut baik secara sengaja maupun tidak sengaja juga tumbuh dan berkembang di dalam masyarakat lainnya, maka bentuk, cara memainkannya maupun aturan mainnya bisa menjadi berbeda, karena disesuaikan dengan kondisi masyarakat tersebut. Hal itu sejalan dengan pendapat Yunus yang menyatakan bahwa “permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat.”³ Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena permainan ini

³ Yunus Ahmad. Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta. 1987. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.h.2

selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu”. Di dalam jurnal yang dibuat oleh Seriati dan Hayati (2010) dijelaskan bahwa :

Permainan tradisional mendapat pengaruh yang kuat dari budaya setempat, oleh karena itu permainan tradisional mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat. Dengan demikian, permainan tradisional meskipun nama permainannya berbeda antar daerah, namun memiliki persamaan atau kemiripan dalam cara memainkannya.

Pada penelitian tersebut juga dapat berarti bahwa telah terjadi pengaruh dari daerah lain, yang membuat permainan tradisional di suatu daerah pada umumnya banyak memiliki kesamaan dengan permainan tradisional dari daerah lain, hanya saja nama permainannya yang biasanya berbeda karena telah mengalami pengaruh dari budaya setempat. Permainan tradisional juga memiliki banyak pengaruh yang positif bagi anak-anak. Anak-anak dapat berkompetisi, belajar, sekaligus bersenang-senang. Hal ini tentu sangat berguna bagi perkembangan anak, yang pada usianya sangat memerlukan kegiatan yang positif namun tetap menyenangkan bagi mereka.

Namun, sekarang ini permainan tradisional telah beralih kepada permainan modern yang lebih banyak digemari anak-anak. Perkembangan zaman serta adanya globalisasi telah membuat keberadaan permainan tradisional yang sejak dahulu ada di masyarakat dari waktu ke waktu semakin ditinggalkan. Permainan modern yang memiliki bermacam variasi bentuk, maupun cara memainkannya membuat anak-anak lebih menyenangi permainan modern yang memiliki bermacam variasi bentuk, maupun cara memainkannya membuat anak-anak lebih menyenangi permainan modern dibandingkan dengan permainan tradisional. Salah satu permainan tantangan yang trend saat ini *Skip Challenge*. Sayangnya, jenis permainan yang sedang ramai dipertontonkan di media sosial ini dapat mengancam jiwa. Di negara Barat khususnya Amerika, Tantangan *Skip Challenge* ini disebut dengan *Choking Game* atau *Passout Challenge*. Cara bermainnya dengan menekan dada sekeras-kerasnya selama beberapa detik dan menyebabkan pemain kekurangan oksigen, lalu jatuh pingsan. Mengutip *WebMD*, Jumat (10/3/2017) permainan mematikan ini juga bisa dilakukan sendiri menggunakan tali yang dililitkan ke dada lalu ditarik, seperti mencekik leher sendiri. Namun, para remaja biasanya melakukan secara berkelompok atau lebih dari dua orang.

Sebuah studi CDC baru-baru ini menganalisis 82 kasus *SkipChallenge* yang berisiko pada kematian. Menurut studi rata-rata usia anak yang melakukan permainan

mematikan ini adalah enam sampai 19. Dan sebesar 87 persen permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki. Studi juga menemukan 93 persen orangtua belum mengetahui permainan *Skip Challenge* yang mengancam jiwa anak-anak mereka. Ahli saraf dari UGM, Dr.dr. Cempaka Thursina, Sp.S (K), menyebutkan *skip challenge* merupakan tindakan yang sangat membahayakan. Pasalnya, dengan menekan dada selama beberapa saat akan mengurangi pasokan oksigen ke otak yang akan menimbulkan hilangnya kesadaran maupun kejang. Tindakan ini tidak hanya akan mengakibatkan kerusakan pada otak, tetapi juga dapat menyebabkan kematian.

Di balik banyaknya dampak negatif yang telah ditimbulkan oleh permainan yang lagi trend *skip chalenge* yang memiliki kesan modern ini, sebenarnya bangsa Indonesia memiliki permainan anak yang kaya akan nilai, yakni permainan tradisional. Di Palembang, permainan tradisional dahulu hampir setiap hari dimainkan oleh anak-anak di depan halaman rumah maupun di karangan atau lahan kosong yang ditumbuhi rumput liar. Permainan tradisional ini biasanya lebih sering dimainkan anak-anak setelah pulang dari bersekolah. Anak-anak berkumpul di tempat biasa mereka melakukan permainan tersebut. Satu jenis permainan diputuskan bersama-sama oleh semua calon pemain. Semua yang ada di tempat itu turut bermain, jika sudah bosan, mereka akan berganti permainan lain yang mereka inginkan. Kesepakatan kembali dilakukan. Hal itu menunjukkan bahwa selalu terjadi komunikasi serta interaksi sosial yang dilakukan anak. Seperti yang dikemukakan Setiadi dan Kolip (2011:75) bahwa “komunikasi serta interaksi sosial merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan”. Melalui kegiatan permainan ini, anak-anak belajar sendiri bagaimana caranya berhubungan dengan teman-temannya. Ini sesuai dengan salah satu fungsi dari permainan anak-anak tradisional yakni edukasi.

Seiring perkembangan zaman yang modern, masyarakat Sumatera Selatan khususnya masyarakat Palembang kini hanya dapat mengenang permainan tradisional di masa lalu karena saat ini sudah jarang yang memainkannya. Bahkan ada beberapa jenis permainan anak-anak tradisional yang sudah tidak pernah dimainkan lagi di masyarakat. Salah satu jenis permainan daerah Sumatera Selatan yang dimainkan malam hari adalah permainan gamang. Gamang dimainkan pada saat malam terang bulan. Permainan ini dapat ditemui di daerah Pelang Kenidai, Kecamatan Pagar Alam, Kabupaten Lahat. Permainan gamang merupakan permainan gambaran memburu binatang dengan

membuat perangkap. Anak-anak di Sumatera Selatan Khususnya di Palembang saat ini bahkan ada yang tidak mengenali beberapa jenis permainan tradisional tersebut

Kerangka Teori

Penelitian ini menggunakan pendekatan folklor untuk pengumpulan data dan pendokumentasian permainan tradisional yang ada pada masyarakat islam Melayu Sumatera Selatan. Penelitian ini secara keseluruhan mengacu kepada kaedah dasar folklor, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Folklor berasal dari kata folklore dalam bahasa inggris yakni, *folk* dan *lore*. *Folk* yang sama artinya dengan kata kolektif (*collectivity*) Danandjaja (1984:1). Menurut Dundes (dalam Danandjaja, 1984:1) *folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri fisik, sosial, dan kebudayaan, sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Sementara itu, *lore* merupakan tradisi *folk*, yaitu sebagian kebudayaannya yang diwariskan secara turun-temurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*).

Berdasarkan dari uraian di atas, maka penelitian terhadap pendokumentasian permainan tradisional pada masyarakat islam melayu Sumatera Selatan akan menggunakan pendekatan folklor dalam Danandjaja. Penelitian ini tidak akan berhenti pada pendokumentasian saja, namun juga dilanjutkan dengan penganalisisan terhadap nilai moral yang terkandung dalam permainan tradisional pada masyarakat islam melayu Sumatera Selatan.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif verifikatif. Metode kualitatif verifikatif (Bungin, 2010,) merupakan sebuah upaya pendekatan induktif terhadap seluruh proses penelitian yang akan dilakukan karena itu format desain penelitiannya secara total berbeda dengan format deskriptif kualitatif. Format ini lebih banyak mengkonstruksi format penelitian dan strategi memperoleh data di lapangan, sehingga format penelitiannya menganut model induktif. Namun dalam hal memperlakukan teori, format kualitatif verifikatif lebih longgar dalam arti tetap terbuka pada teori.⁴

⁴ Lexy j. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: Rosda Karya, 2009), hal.164.

Subjek pokok merupakan subjek utama yang menjadi sumber data akan diperoleh, sehingga sebagian besar jawaban dari rumusan masalah dapat digali melalui informan utama, yang dalam hal ini adalah mahasiswa dan dosen fakultas dakwah dan komunikasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Teknik Observasi, wawancara, dokumentasi dan triangulasi. Langkah-langkah analisis data yang digunakan peneliti dalam menganalisis data adalah dengan menggunakan model Miles dan Huberman yaitu: Reduksi Data (*Data Reduction*), Penyajian Data (*Data Display*) dan Kesimpulan (*Verification*).

Hasil Penelitian

1. Permainan Tradisional Masyarakat Islam Melayu Sumatera Selatan

Berdasarkan hasil penelitian didapat bahwa permainan tradisional khas Sumatera Selatan adalah:

Tabel 1
Jenis Permainan Yang Masyarakat Islam Melayu Sumatera Selatan

No	Nama Permainan	Alat Yang Digunakan	Perorangan/ kelompok
1.	Cak Engkleng	oncak/batukecil/pecahan genteng	Perorangan
2.	Ekar /kelereng/gundu/Pocis	Kelereng/ekar	Perorangan
3.	Empat Cadang	-	Kelompok
4.	Tukupan	-	Perorangan
5.	Biji Para/Pedekan/biji asem	Biji Para/ biji asem	perorangan
6	ye ye (lompat karet)	Karet gelang yang dirangkai satu-persatu menjadi tali	Perorangan
7.	Dakocan	Boneka plastic yang berbentuk mobil, orang atau hewan	Perorangan
8	Benteng bentengan	-	Kelompok
9	Karet Gelang	Karet gelang	perorangan
10	Ambulan/main gambaran	Gambaran	perorangan
11	Cetoran	Tembakan dari bambu	Perorangan dan kelompok
12	Ore'an/ kejar-kejaran	-	Perorangan dan kelompok
13	Pantak Lele	Kayu	Perorangan
14	Layangan	Kertas layangan	perorangan

Jenis permainan tradisional yang ada pada masyarakat melayu Islam Sumatera Selatan ada 14 jenis permainan. Di setiap daerah ada yang penamaannya berbeda, namun pada prinsipnya adalah jenis permainan yang sama. Keempat belas macam permainan tradisional masyarakat islam melayu Sumatera Selatan tersebut dimainkan ada yang menggunakan alat dan ada yang tidak. Dan dalam memainkannya ada yang dimainkan perorangan dan ada yang berkelompok.

Dari hasil penelusuran pustaka dan literature ada beberapa permainan tradisional sumatera selatan yang berasal dari berbagai daerah di Sumatera Selatan yang hampir

punah adalah gudang kero, gamang dan adang-adangan. Pada dasarnya permainan hampir sama dengan permainan lain yang ada di Palembang perbedaannya hanya dari segi penamaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat, kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena itu permainan tradisional selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi saat itu. Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu genre atau bentuk folklore yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk folklore, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebar dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (James Danandjaja, 1997).

2. Nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional masyarakat Islam Melayu Sumatera Selatan

Nilai nilai yang terdapat di dalam permainan tradisional pada masyarakat melayu Sumatera selatan diangkat dari: a) Nilai-nilai pendidikan karakter (nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerjasama, nilai pengaturan strategi dan nilai kepemimpinan.b) Nilai-nilai islam (Jiwa Kepemimpinan (Imamah), Kerjasama (Ta'awun),Lapang Dada (Wus'ah)' Menegakan keadilan ('adalah)'Taat Aturan (Ta'at),Jujur (Amanah),Usaha Keras (Sa'iy),Tidak Sombong (Tawadhu'), Cerdik (Fatanah), Motivator (Istibaqah), Kesamaan gender (Musawah).c) Nilai falsafah hidup Nilai-nilai falsafah hidup tercemin dari motto dan semboyan yang digunakan oleh suatu daerah. Berikut akan dipaparkan motto dan semboyan yang ada di 17 kabupaten dan kota di Sumatera Selatan yaitu Nilai saling tolong- menolong, Kasih saying, Kekompakan dan persatuan, Kerjasama, Jujur, Patuh dan taat, Kekeluargaan, Sosial, Keberanian/ Pantang Menyerah, Rela bekorban

Berikut table mengenai nilai-nilai pendidikan karakter, nilai-nilai Islam dan nilai-nilai falsafah hidup yang terdapat dalam permainan tradisional masyarakat Islam Melayu Sumatera Selatan.

Permainan “Gudang Kero”

Nilai- Nilai Yang Terkandung		
Nilai-Nilai Karakter	Nilai-Nilai Islam	Nilai-Nilai Falsafah Hidup
<p>Nilai-nilai karakter yang muncul dan yang dapat diamati:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Taat Aturan Aturan untuk peserta yang sedang memegang hong maka ia tidak boleh ditangkap atau disentuh, si pelaku (gudang kero) akan berpindah tangan pada peserta yang tempat/hongnya didahului atau badannya kena sentuh. Posisi peserta yang menempati masing-masing hong harus berubah-ubah dari satu tempat ke tempat lain dengan cara bertukar tempat. 2. Pengaturan strategi Cara bertukar tempat harus diperhatikan jangan sampai diketahui oleh “Gudang Kero” akan menyerobot salah satu tempat yang ditinggalkan begitu terjadi pertukaran tempat sesama peserta harus ada saling pengertian jangan sampai peserta yang satu sudah bergerak akan pindah tetapi kawannya yang dituju masih tetap tinggal diam. 3. Kerjasama Bila ada peserta pada hitungan keseratus masih diam saja, kawan-kawan lainnya harus dapat menolong, dengan cara memancing meninggalkan tempat hongnya masing-masing atau bertukar tempat secara ramai-ramai. 3. Ketangkasan lari/kecekan dan kegesitan Peserta harus cepat berpindah tempat mencari yang kosong paling sedikit dua kali. Bilamana belum, maka si “gudang kero” berhak untuk memaksanya berpindah tempat secara berturut-turut. 5. Nilai Sportivitas Nilai juga bisa diperoleh anak melalui pembiasaan mengikuti aturan yang ada dalam permainan <i>gudang kero</i>. Seperti pertukaran posisi dari peserta menjadi gudang kero 	<p>Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jiwa Kepemimpinan (Imamah) Mengajak bermain, berkumpul bersama teman-temannya untuk sepakat kepada permainan “gudang kero” dan menentukan tempat, jumlah peserta, dan persyaratan permainan 2. Kerjasama (ta’awun) Para peserta bekerjasama dan saling tolong menolong untuk mempertahankan hong masing-masing dan mengecoh gudang kero 3. Kesamaan Gender (musawah) Permainan gudang kero dapat dimainkan oleh anak laki laki atau perempuan atau bersama-sama tanpa membedakan jenis kelamin. 4. Lapang dada (Legowo) (Wus’ah) Menerima nasib menjadi pemain atau gudang kero 5. Usaha Keras (Sa’iy) mengejar untuk menyentuh peserta dan hong dari si pelaku gudang kero dan usaha peserta untuk mempertahankan hongnya. 6. Motivator untuk menang (istibaqah) Bila kalah atau tersentuh oleh si Gudang Kero berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan lebih baik lagi dan tidak terlalu lama untuk menjadi si gudang kero 7. Taat Aturan (Ta’at) Berusaha bermain sesuai aturan dan tidak melanggar aturan yang ditentukan. 	<p>Nilai-nilai falsafah yang muncul dan yang dapat diamati:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai saling tolong- menolong / bekerjasama/kekompakan Bekerjasama untuk mengecoh gudang kero dan saling tolong menolong dalam memperthankan hong masing-masing 2. Patuh dan taat Patuh dan taat pada aturan permainan bagi peserta maupun aturan untuk gudang kero. Aturan posisi menempati hong dan bertukar tempat

Permainan “Gamang”

Nilai- Nilai Yang Terkandung		
Nilai-Nilai PendidikanKarakter	Nilai-Nilai Islam	Nilai-Nilai Falsafah Hidup
<p>Nilai-Nilai pendidikan karakter yang muncul dan dapat diamati:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai Kejujuran Transfer nilai dalam permainan <i>gamang</i> terjadi melalui penghayatan yang langsung dari pengalamannya bermain. Anak akan memiliki 	<p>Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jiwa Kepemimpinan (Imamah) alasan mengajak bermain, berkumpul bersama teman-temannya untuk sepakat kepada permainan <i>gamang</i> dan menentukan permainan 	<p>Nilai-nilai falsafah yang muncul dan yang dapat diamati:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Taat/ patuh Para peserta dibagi dalam dua kelompok. Dari setiap kelompok ada wakil untuk melakukan undian, siapa yang

<p>nilai kejujuran karena dalam bermain ia berusaha untuk jujur.</p> <p>2. Nilai Sportivitas Apabila dalam usaha melewati penjagaan tersebut salah seorang anggota dari grup II ada yang kena sergap, maka permainan game pertama selesai dan dilanjutkan dengan game kedua dengan posisi berubah yaitu grup II bertugas menjadi penjaga dan grup I berusaha melewati garis-garis tersebut</p> <p>3. Nilai Kerjasama Nilai kerjasama yang dapat diambil dari permainan <i>gamang</i> adalah dari kerjasama dari anggota tim yang berjaga maupun anggota tim yang bermain. Anggota tim yang berjaga berusaha mempertahankan garis batas agar tim lawan tidak bisa melewati garis batas tersebut. Sedangkan anggota tim yang bermain berusaha melewati garis batas agar keseluruhan bisa mencapai rute bolak-balik. Apabila tidak ada kerjasama sesama tim, maka tim tidak akan mendapat kemenangan.</p> <p>4. Nilai Pengaturan Strategi Nilai pengaturan strategi yang dapat diambil dari permainan <i>gamang</i> adalah merangsang aktivitas berpikir menentukan strategi untuk menerobos garis penjagaan lawan, melihat situasi dan kondisi mengambil kesempatan, mengecoh lawan dan memikirkan bagaimana cara memperoleh kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis.</p> <p>5. Nilai Kepemimpinan Dalam permainan <i>gamang</i> diperlukan pemimpin untuk mengatur anggotanya. Nilai kepemimpinan didapat dengan menirukan dari anak yang lebih tua dalam memimpin dan mengatur permainan <i>gamang</i> sehingga akhirnya anak yang lebih kecil juga memiliki nilai kepemimpinan.</p>	<p>dengan aturannya mengajak anak dan menentukan tempat permainan.</p> <p>2. Kerjasama (ta'awun) semua anak dapat memainkan dalam aturan yang disepakati bersama berbagi tugas sebagai penjaga dan penyergap</p> <p>3. Kesamaan Gender (musawah) dapat dimainkan oleh anak laki laki atau perempuan atau bersama-sama tanpa membedakan jenis kelamin.</p> <p>4. Lapang dada (Legowo) (Wus'ah) menerima nasib menjadi pemain pihak manapun melalui usit untuk menentukan kelompok bermain lawan.</p> <p>5. Menegakkan Keadilan ('Adalah) Hasil penentuan nasib sendiri untuk keadilan penentuan kelompok yang ditentukan usit dan semua anak harus menerima kelompoknya.</p> <p>6. Taat Aturan (Ta'at) Berusaha bermain sesuai aturan dan dapat dengan tidak melanggar aturan yang ditentukan.</p> <p>7. Usaha Keras (Sa'iy) mengejar untuk menyentuh musuh yang akan melewati garis penjagaan.</p> <p>8. Tidak sombong (Tawaddú) Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu.</p> <p>9. Cerdik (Fatanah) Membuat strategi dalam bermain demi memenangkan permainan dengan menyentuh sebanyak mungkin musuh.</p> <p>10. Motivator untuk menang (istibaqah) Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan lebih baik berusaha menghitung kekuatan lawannya berlomba dalam kebaikan untuk permainan berikutnya.</p>	<p>akan bermain terlebih dahulu. Sebelum permainan dimulai mereka mengadakan persetujuan untuk disepakati beberapa games permainan tersebut akan berlangsung.</p> <p>2. Kerjasama semua anak dapat memainkan dalam aturan yang disepakati bersama berbagi tugas sebagai penjaga dan penyergap</p> <p>3. Keberanian Untuk melewati penjagaan dan berusaha tidak tertangkap</p>
---	--	---

Permainan Adang-Adang (Hadangan)

Nilai-Nilai Yang Terkandung		
Nilai-Nilai Pendidikan Karakter	Nilai-Nilai Islam	Nilai-Nilai Falsafah Hidup
<p>Nilai-nilai pendidikan karakter yang muncul dan yang dapat diamati:</p> <p>1. Nilai Kejujuran Transfer nilai dalam permainan <i>adang-adangan</i> terjadi melalui penghayatan yang langsung dari pengalamannya bermain. Anak akan memiliki nilai kejujuran karena dalam bermain ia berusaha untuk jujur. Jika berada dalam kelompok yang mendapat giliran bermain mengakui jika tersentuh lawan atau melewati batas mati. Dan jika berada dalam kelompok jaga garis, tidak berbuat curang</p>	<p>Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:</p> <p>1. Jiwa Kepemimpinan (Imamah) Permainan <i>adang-adangan</i> (hadang) adalah permainan beregu yang mana masing-masing peserta mempunyai tugas dan fungsinya masing-masing salah satu adalah kapten regu yang harus mempunyai jiwa kepemimpinan.</p> <p>2. Kerjasama (ta'awun) semua anak dapat memainkan dalam aturan yang disepakati bersama</p>	<p>Nilai-nilai falsafah yang muncul dan yang dapat diamati:</p> <p>1. Kekompakan/ persatuan /kerjasama Nilai kerjasama yang dapat diambil dari permainan <i>adang-adangan</i> adalah dari kerjasama dari anggota tim yang berjaga maupun anggota tim yang bermain. Anggota tim yang berjaga berusaha mempertahankan garis batas agar tim lawan tidak bisa melewati garis batas tersebut. Sedangkan anggota tim yang bermain berusaha melewati garis batas agar keseluruhan</p>

<p>dengan tidak keluar dari garis penjagaan.</p> <p>2. Nilai Sportivitas Nilai juga bisa diperoleh anak melalui pembiasaan mengikuti aturan yang ada dalam permainan <i>adang-adangan</i>. Misalkan anak terbiasa bermain sportif maka ia akan memiliki nilai sportivitas dengan sendirinya.</p> <p>3. Nilai Kerjasama Nilai kerjasama yang dapat diambil dari permainan <i>adang-adangan</i> adalah dari kerjasama dari anggota tim yang berjaga maupun anggota tim yang bermain. Anggota tim yang berjaga berusaha mempertahankan garis batas agar tim lawan tidak bisa melewati garis batas tersebut. Sedangkan anggota tim yang bermain berusaha melewati garis batas agar keseluruhan bisa mencapai rute bolak-balik. Apabila tidak ada kerjasama sesama tim, maka tim tidak akan mendapat kemenangan.</p> <p>4. Nilai Pengaturan Strategi Nilai pengaturan strategi yang dapat diambil dari permainan <i>adang-adangan</i> adalah merangsang aktivitas berpikir menentukan strategi untuk menerobos garis penjagaan lawan, melihat situasi dan kondisi mengambil kesempatan, mengecoh lawan dan memikirkan bagaimana cara memperoleh kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis. Dengan strategi yang bagus, kemenangan dalam bermain <i>adang-adangan</i> akan mudah diraih.</p> <p>5. Nilai Kepemimpinan Dalam permainan <i>gobag sodor</i> diperlukan pemimpin untuk mengatur anggotanya. Nilai kepemimpinan didapat dengan menirukan dari anak yang lebih tua dalam memimpin dan mengatur permainan <i>adang-adangan</i> sehingga akhirnya anak yang lebih kecil juga memiliki nilai kepemimpinan.</p>	<p>mempertahankan benteng dari serangan lawannya.</p> <p>4. Lapang dada (Legowo) (Wus'ah) menerima nasib menjadi pemain pihak manapun melalui usit untuk menentukan kelompok bermain lawan.</p> <p>5. Menegakkan Keadilan ('Adalah) Hasil penentuan nasib sendiri untuk keadilan penentuan kelompok yang ditentukan suten dan semua anak harus menerima kelompoknya.</p> <p>6. Taat Aturan (Ta'at) Berusaha bermain sesuai aturan dan dapat sambil bernyanyi riang gembira dengan tidak melanggar aturan yang ditentukan.</p> <p>7. Usaha Keras (Sa'iy) mengejar untuk menyentuh musuh yang akan dijadikan tawanan untuk memudahkan kemenangannya.</p> <p>8. Tidak sombong (Tawaddu) Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu.</p> <p>9. Cerdik (Fatanah) Membuat strategi dalam bermain demi memenangkan permainan dengan menyentuh sebanyak mungkin musuh.</p> <p>10. Motivator untuk menang (istibaqah) Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan lebih baik berusaha menghitung kekuatan lawannya berlomba dalam kebaikan untuk permainan berikutnya.</p>	<p>bisa mencapai rute bolak-balik. Apabila tidak ada kerjasama sesama tim, maka tim tidak akan mendapat kemenangan.</p> <p>2. Patuh dan taat Berusaha bermain sesuai aturan dan dapat sambil bernyanyi riang gembira dengan tidak melanggar aturan yang ditentukan.</p> <p>3. Pantang menyerah/Tidak putus asa mengejar untuk menyentuh musuh yang akan dijadikan tawanan untuk memudahkan kemenangannya.</p>
--	--	---

Permainan Empat Cadang

Nilai-Nilai Yang Terkandung		
Nilai-Nilai Pendidikan Karakter	Nilai-Nilai Islam	Nilai-Nilai Falsafah Hidup
<p>Nilai-nilai pendidikan karakter yang muncul dan dapat diamati:</p> <p>1. Nilai Sportivitas Nilai sportivitas melalui pembiasaan mengikuti aturan yang ada dalam permainan <i>empat cadang</i> yaitu tidak melewati garis</p> <p>2. Nilai Kerjasama Nilai kerjasama yang dapat diambil dari permainan <i>empat cadang</i> adalah dari kerjasama anggota tim yang berjaga maupun anggota tim yang bermain. Anggota tim yang berjaga</p>	<p>Nilai-nilai Islam yang muncul dan dapat diamati :</p> <p>1. Kerjasama (ta'awun) alasan (1) mencari tempat dan membuat garis-garis sarana permainan dengan sepakat untuk bermain bersama galah asin. (2) Penjaga garis bersama-sama kelompoknya berusaha untuk menyentuh anggota tubuh anak yang melintas garis untuk digagalkan/dikalahkan. (3) Pelintas batas bersama-sama kelompoknya berusaha untuk masuk ruang kolom-kolom dan</p>	<p>Nilai-nilai falsafah hidup yang muncul dan dapat diamati:</p> <p>1. Kerjasama Kerjasama anggota tim sebagai penjaga garis dan pemain</p> <p>2. Patuh dan taat Berusaha melintas batas garis kolom demi kolom sampai kolom terakhir tanpa melanggar dan disentuh penjaga garis</p> <p>3. Pantang menyerah</p>

<p>berusaha mempertahankan garis batas agar tim lawan tidak bisa melewati garis batas tersebut. Sedangkan anggota tim yang bermain berusaha melewati garis batas agar keseluruhan bisa mencapai rute bolak-balik. Apabila tidak ada kerjasama sesama tim, maka tim tidak akan mendapat kemenangan.</p> <p>4. Nilai Pengaturan Strategi Nilai pengaturan strategi yang dapat diambil dari permainan <i>empat cadang</i> adalah merangsang aktivitas berpikir menentukan strategi untuk menerobos garis penjagaan lawan, melihat situasi dan kondisi mengambil kesempatan, mengecoh lawan dan memikirkan bagaimana cara memperoleh kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis.</p>	<p>tidak tersentuh anggota tubuhnya untuk memenangkan permainan ini sampai masuk ke kolom terakhir</p> <p>2. Lapang dada (Legowo) (Wus'ah) menerima nasib berkelompok dan siap berjaga atau dijaga dalam permainan dengan siapapun yang ditentukan oleh hasil usit, usaha masing-masing kelompok dalam memenangkan permainan dan menerima kekalahan dengan jujur.</p> <p>3. Taat Aturan (Ta'at) Berusaha melintas batas garis kolom demi kolom sampai kolom terakhir tanpa melanggar dan disentuh penjaga garis</p> <p>4. Jujur (Amanah) Berusaha mengakui tindakan-tindakan kesalahan dan kegagalan yang dilakukan dalam permainan dan menerima hukuman bagi yang khianat (licik) tidak mau mengakui kesalahannya untuk dikucilkan dan tidak diikutsertakan dalam permainan berikutnya (yang lain).</p> <p>5. Usaha Keras (Sa'iy) Penjaga Garis menggagalkan pelintas batas untuk disentuh anggota tubuhnya yang berusaha melintas demikian juga pelintas batas berusaha keras menyebrang garis tanpa tersentuh penjaga.</p> <p>6. Cerdik (Fatanah) Memainkan peran baik penjaga maupun yang dijaga untuk menghindari pelanggaran dan kesalahan</p>	<p>Penjaga Garis menggagalkan pelintas batas untuk disentuh anggota tubuhnya yang berusaha melintas demikian juga pelintas batas berusaha keras menyebrang garis tanpa tersentuh penjaga.</p>
---	---	---

Permainan Benteng-bentengan

Nilai- Nilai Yang Terkandung		
Nilai-Nilai Pendidikan Karakter	Nilai-Nilai Islam	Nilai-Nilai Falsafah Hidup
<p>Nilai-nilai pendidikan karakter yang muncul dan yang dapat diamati:</p> <p>1. Nilai Kejujuran Transfer nilai dalam permainan <i>benteng-bentengan</i> terjadi melalui penghayatan yang langsung dari pengalamannya bermain. Anak akan memiliki nilai kejujuran karena daam bermain ia berusaha untuk jujur. Jika berada dalam kelompok yang mendapat giliran bermain mengakui jika tersentuh lawan atau melewati batas mati. Dan jika berada dalam kelompok jaga garis, tidak berbuat curang dengan tidak keluar dari garis penjagaan.</p> <p>2. Nilai Sportivitas Nilai juga bisa diperoleh anak melalui pembiasaan mengikuti aturan</p>	<p>Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:</p> <p>1. Jiwa Kepemimpinan (Imamah) alasan mengajak bermain, berkumpul bersama teman-temannya untuk sepakat kepada permainan Benteng-bentengan dan menentukan permainan dengan aturannya mengajak anak dan menentukan tempat permainan.</p> <p>2. Kerjasama (ta'awun) semua anak dapat memainkan dalam aturan yang disepakati bersama mempertahankan benteng dari serangan lawannya.</p> <p>3. Kesamaan Gender (musawah) dapat dimainkan oleh anak laki laki atau perempuan atau bersama-</p>	<p>Nilai-nilai falsafah hidup yang muncul dan yang dapat diamati:</p> <p>1. Kerjasama semua anak dapat memainkan dalam aturan yang disepakati bersama mempertahankan benteng dari serangan lawannya.</p> <p>2. Jujur Transfer nilai dalam permainan <i>benteng-bentengan</i> terjadi melalui penghayatan yang langsung dari pengalamannya bermain. Anak akan memiliki nilai kejujuran karena daam bermain ia berusaha untuk jujur. Jika berada dalam kelompok yang mendapat giliran bermain mengakui jika tersentuh lawan atau melewati batas mati. Dan jika berada</p>

<p>yang ada dalam permainan <i>benteng-bentengan</i>. Misalkan anak terbiasa bermain sportif maka ia akan memiliki nilai sportivitas dengan sendirinya.</p> <p>3. Nilai Kerjasama</p> <p>Nilai kerjasama yang dapat diambil dari permainan <i>benteng-bentengan</i> adalah dari kerjasama dari anggota tim yang berjaga maupun anggota tim yang bermain. Anggota tim yang berjaga berusaha mempertahankan garis batas agar tim lawan tidak bisa melewati garis batas tersebut. Sedangkan anggota tim yang bermain berusaha melewati garis batas agar keseluruhan bisa mencapai rute bolak-balik. Apabila tidak ada kerjasama sesama tim, maka tim tidak akan mendapat kemenangan.</p> <p>4. Nilai Pengaturan Strategi</p> <p>Nilai pengaturan strategi yang dapat diambil dari permainan <i>benteng-bentengan</i> adalah merangsang aktivitas berpikir menentukan strategi untuk menerobos garis penjagaan lawan, melihat situasi dan kondisi mengambil kesempatan, mengecoh lawan dan memikirkan bagaimana cara memperoleh kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis. Dengan strategi yang bagus, kemenangan dalam bermain <i>benteng-bentengan</i> akan mudah diraih.</p> <p>5. Nilai Kepemimpinan</p> <p>Dalam permainan <i>benteng-bentengan</i> diperlukan pemimpin untuk mengatur anggotanya. Nilai kepemimpinan didapat dengan menirukan dari anak yang lebih tua dalam memimpin dan mengatur permainan <i>benteng-bentengan</i> sehingga akhirnya anak yang lebih kecil juga memiliki nilai kepemimpinan.</p>	<p>sama tanpa membedakan jenis kelamin.</p> <p>4. Lapang dada (Legowo) (Wus'ah)</p> <p>menerima nasib menjadi pemain pihak manapun melalui usit untuk menentukan kelompok bermain lawan.</p> <p>5. Menegakkan Keadilan ('Adalah)</p> <p>Hasil penentuan nasib sendiri untuk keadilan penentuan kelompok yang ditentukan usit dan semua anak harus menerima kelompoknya.</p> <p>6. Taat Aturan (Ta'at)</p> <p>Berusaha bermain sesuai aturan dan dapat sambil bernyanyi riang gembira dengan tidak melanggar aturan yang ditentukan.</p> <p>7. Usaha Keras (Sa'iy)</p> <p>mengejar untuk menyentuh musuh yang akan dijadikan tawanan untuk memudahkan kemenangannya merebut benteng.</p> <p>8. Tidak sombong (Tawaddú)</p> <p>Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu.</p> <p>9. Cerdik (Fatanah)</p> <p>Membuat strategi dalam bermain demi memenangkan permainan dengan menyentuh sebanyak mungkin musuh untuk mempermudah merebut benteng.</p> <p>10. Motivator untuk menang (istibaqah)</p> <p>Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan lebih baik berusaha menghitung kekuatan lawannya berlomba dalam kebaikan untuk permainan berikutnya.</p>	<p>dalam kelompok jaga garis, tidak berbuat curang dengan tidak keluar dari garis penjagaan.</p> <p>3. Patuh dan taat</p> <p>Berusaha bermain sesuai aturan dan dapat sambil bernyanyi riang gembira dengan tidak melanggar aturan yang ditentukan.</p>
--	--	---

3. Model Permainan Tradisional Masyarakat Islam Melayu Sumatera Selatan

Dalam Mereduksi Kecendrungan Anak Bermain *Skip Challenge*

Berdasarkan hasil penelitian terdapat 17 macam permainan tradisional masyarakat melayu sumatera selatan yang dimainkan secara kelompok dan perorangan. Dalam setiap permainan mengandung nilai-nilai pendidikan karakter, nilai islam dan nilai-nilai kearifan local (falsafah hidup) sedangkan dalam permainan *skip challenge* tidak ditemukan. Permainan tradisional masyarakat islam Sumatera Selatan yang akan dijadikan model dalam mereduksi anak bermain *skip challenge* adalah: Permainan gudang kero, gamang, benteng-bentengan, dan empat cadang

Tabel 4
Model Permainan Tradisional Masyarakat Islam Melayu Sumatera Selatan Dalam Mereduksi Anak Bermain *Skip Challenge*

Permainan Tradisional Masyarakat Islam Melayu Sumatera Selatan	Permainan Modern <i>Skip Challenge</i>
Permainan tradisional masyarakat islam melayu sumatera selatan dimainkan secara berkelompok yaitu gudang kero, gamang, benteng-bentengan dan empat cadang	Permainan <i>skip challenge</i> ini dimainkan secara berkelompok atau lebih dari dua orang.
Rata-rata usia peserta dalam permainan tradisional masyarakat islam melayu sumatera selatan adalah antara 6 sampai dengan 15 tahun.	Rata-rata usia anak yang melakukan permainan mematikan ini adalah 6 sampai dengan 19 tahun.
Permainan tradisional masyarakat Islam Melayu Sumatera Selatan lebih banyak dimainkan oleh anak laki-laki dibandingkan anak perempuan	87 persen permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki
Cara memainkannya menggunakan alat sederhana dan ada yang tidak menggunakan alat sama sekali yang diawali dengan usit dan yang kalah mendapat posisi sebagai penjaga dan sebaliknya sampai permainan berakhir	Tidak menggunakan alat apapun. Cara bermainnya dengan menekan dada sekeras-kerasnya selama beberapa detik dan menyebabkan pemain kekurangan oksigen, lalu jatuh pingsan dan kejang
Permainan tradisional masyarakat islam melayu sumatera selatan dimainkan yaitu gudang kero, gamang, benteng-bentengan dan empat cadang sifatnya rekreatif dan sarat dengan nilai-nilai pendidikan karakter, nilai-nilai islam dan nilai-nilai falsafah hidup. Seperti nilai kepemimpinan, kerjasama, kejujuran atau sportivitas, pengaturan strategi, usaha keras, motivator, keadilan, kekompakan, patuh dan taat. permainan ini dapat juga melatih anak-anak berdisiplin dan mematuhi peraturan. Juga untuk melatih ketangkasan lari, ketajaman mata, katajaman telinga, baik bagi pelaku maupun peserta.	Permainan <i>skip challenge</i> berisiko terjadinya retak atau patahnya tulang iga karena tekanan kuat di daerah dada. Tulang iga yang retak bisa menusuk paru-paru dan mengakibatkan perdarahan pada organ ini. " <i>Skip challenge</i> merupakan permainan berbahaya. Sekali menjalani tantangan bisa teratasi (siuman), tetapi jika dilakukan berulang akan berdampak serius bagi kesehatan karenanya harus dihentikan. Tantangan permainan tersebut berbahaya tidak hanya bagi kesehatan tubuh, tetapi juga menimbulkan dampak psikologis berupa ketagihan melakukan hal serupa secara berulang. Peserta bisa merasa euforia. Sebagian menganggap ini uji nyali.
Permainan tradisional masyarakat islam melayu Sumatera Selatan hanya merupakan permainan yang sifatnya rekreatif dalam mengisi waktu-waktu senggang. Permainan tradisional masyarakat islam melayu sumatera selatan dimainkan yaitu gudang kero, gamang, benteng-bentengan dan empat cadang penuh tantangan untuk bisa melewati penjaga, jangan sampai tertangkap musuh, mempertahankan wilayah yang dijaga, dan berusaha untuk menjadi pemenang	salah satu alasan para remaja mengikuti <i>skip challenge</i> karena ingin mencari tantangan. Tantangan ini dilakukan sebagai cara untuk menguji adrenalin. Anak-anak dan remaja suka mencoba hal baru dan menantang, termasuk dengan melakukan <i>skip challenge</i> ini. Selain menantang, <i>skip challenge</i> digunakan remaja sebagai salah satu cara untuk menarik perhatian. Dengan mengikuti tantangan ini mereka berharap akan mendapatkan pujian, dianggap berani, hebat, serta populer.
Permainan tradisional masyarakat islam melayu sumatera selatan yaitu gudang kero, gamang, benteng-bentengan dan empat cadang dimainkan atas keinginan bersama tidak ada paksaan dan sifatnya rekreatif.	melakukan itu karena tekanan teman sebaya, keinginan untuk menjadikan masa sekolah memiliki kenangan yang tak terlupakan, demi popularitas, dan demi mengikuti apa yang dilakukan teman-teman dekat

Berdasarkan table perbandingan diatas permainan tradisional masyarakat islam melayu sumatera selatan yaitu gudang kero, gamang, benteng-bentengan dan empat cadang dapat dijadikan model untuk mereduksi anak bermain *skip challenge*. Dilihat

dari unsurnya banyak kesamaan dengan permainan *skip challenge* seperti dimainkan berkelompok oleh sebagian besar anak laki-laki, mengandung unsur tantangan dan dimainkan tanpa menggunakan alat. Permainan tradisional masyarakat islam melayu Sumatera Selatan tidak memunculkan resiko, melainkan banyak memuat nilai-nilai karakter, nilai-nilai islam dan nilai-nilai kearifan lokal.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan:

1. Permainan tradisional masyarakat Islam Melayu Sumatera Selatan Dari hasil penelitian diperoleh 17 macam permainan tradisional masyarakat islam melayu Sumatera Selatan dimainkan perorangan dan kelompok. Permainan tersebut yaitu: gudang kero, gamang, adang-adangan, cak engleng, ekar, empat cadang, tukupan, pedekan biji para/asem, yeye/tali, dakocan/uwong-uwongan, gambaran/ambulan, benteng-bentengan, karet gelang, cetoran, ore'an, pantak lele dan layangan.
2. Nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan tradisional masyarakat Melayu Islam adalah: nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerjasama, nilai pengaturan strategi dan nilai kepemimpinan. Nilai-nilai dalam agama Islam yang terkandung dalam permainan adalah: Jiwa Kepemimpinan (*Imamah*), Kerjasama (*Ta'awun*), Lapang Dada (*Wus'ah*), Menegakan keadilan ('adalah) Taat Aturan (*Ta'at*) Jujur (*Amanah*) Usaha Keras (*Sa'iy*), Tidak Sombong, (*Tawadhu'*), Cerdik (*Fatanah*), Motivator (*Istibaqah*) dan Kesamaan gender (*Musawah*). Sedangkan nilai-nilai falsafah hidup yang ada dalam permainan tradisional masyarakat Islam Melayu Sumatera Selatan adalah: Nilai saling tolong- menolong, Kasih sayang, Kekompakan dan persatuan, Kerjasama, Jujur ,Patuh dan taat, Kekeluargaan, Sosial, Keberanian/ Pantang Menyerah dan Rela bekorban. Nilai-nilai tersebut dirangkum dari semboyan dan motto masing-masing wilayah kabupaten dan kota Palembang.
3. Model permainan tradisional masyarakat Islam Melayu Sumatera Selatan untuk mereduksi kecendrungan anak bermain *skip Challenge* adalah permainan yang kategori kelompok dan penuh tantangan yang dijadikan model adalah permainan gudang kero, gamang, empat cadang dan permainan benteng-bentengan.

Daftar Pustaka

- A Husnan M, 2009. 100+Permainan Tradisional Indonesia. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Ahmad Yunus, 1980 / 1981. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bennte Neville.et.al. *Teaching Through, play teacher thinking and classroom Practice* (mengajar lewat permainan, pemikiran guru dan praktik di kelas). 2005. Jakarta. Grasindo.
- Bennte Neville.et.al. *Teaching Through, play teacher thinking and classroom Practice* (mengajar lewat permainan, pemikiran guru dan praktik di kelas). 2005. Jakarta. Grasindo. h.5-6
- Danandjaya, James. 1997. *Floklore Indonesia*. Jakarta. Gramedia.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.1988. *Permainan Daerah Anak-Anak Jawa Barat*. Bandung.
- Departemen Pendidikan Nasional. 1991. *Pendidikan budi pekerti*. Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas. Jakarta
- Direktorat Permuseuman. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Eka Candra Arista A, 2012. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Anak Prasekolah*, Skripsi. Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya,
- Elizabeth. B. Hurlock 2006. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Erlangga.
- Keats, Daphne. 2000. *Cross-Cultural Studies in Child Development in Asian Contexts Cross-Cultural Research*. Vol. 34, No. 4, 339-350. Sage Publications. USA.
- Koentjaraningrat. 1990. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Djambatan. edisi cet ke-13.
- Kurniati. 2010. *Main yuk (30 permainan tradisional Jawa Barat)*. PG-PAUD. FIP UPI Bandung.
- Linda, N.Eyre, Richard. 1995. *Teaching Your Children Values*. New York: Simons and Chuster.
- Lexy j. Moleong. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, Bandung: Rosda Karya

- Mulyadi Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta. Papas Sinar Senanti.
- Newman. 2000. *Qualitative and Quantitative Methods*. Grasindo. Jakarta.
- Shaughnessy, J. J, Zechmeister, E. B., & Zechmeister, J. S. 2003, *Research Method in Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Siagian, Soetomo dkk. 2003. *Teknik Puropositive Sampling*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Suryalaga, Hidayat. 2006. *Rawayan Jati Konsep Pandangan Hidup Urang Sunda Dalam Prespektif Perbaikan Identitas Karakter Bangsa*. Bandung.
- Sugiyono.2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Tillman, Diane & Hsu, Dianna. 2004. *Living values for children ages 3 – 7*. Grasindo. Jakarta
- Tillman, Diane. 2004. *Living values activities for children ages 8 – 14*. Grasindo. Jakarta
- Tim Ditjenbud. 2000. *Strategi Pembinaan dan Pengembangan Kebudayaan Indonesia*. Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan Nasional Warnaen.
- Yunus Ahmad. 1987. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Zulkifli L.2002. *Psikologi Perkembangan*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.